

L'AUTOREPRÉSENTATION DANS LA TRAJECTOIRE DES GARIMPEIROS

Márcia DE MELO MARTINS KUYUMJIAN*

1 - L'imaginaire et la représentation

Représenter quelque chose ne signifie pas simplement le conceptualiser. La représentation c'est la façon par laquelle la pensée se manifeste, c'est la conséquence de la création imaginaire. Ce sont les figures, les formes et les images à partir desquelles il est possible de parler de quelque chose. L'imaginaire crée des images qui sont traduites sous forme de représentations, qui sont inscrites dans le social et ont un contenu historique. Cela signifie que les représentations racontent l'histoire de l'homme lui-même, la façon dont il pense et construit le social.

Les représentations, qui sont des conséquences de l'imaginaire créatif, prennent forme à mesure que l'homme parle et fait le social, ce que Castoriadis (1982) nomme "imaginaire radical". Dans ce processus, toutefois, la création n'est pas seulement une conséquence de la conduite consciente. Comme le remarque Durkheim (1974), les habitudes auxquelles nous nous accoutumons, les préjugés, les tendances qui nous motivent et que nous ne percevons pas souvent, tout cela constitue notre caractère moral. Nous ne les percevons pas parce qu'il s'agit de mouvements qui ne s'insèrent pas seulement dans le domaine du conscient, comme s'il s'agissait d'une relation de cause à effet automatique. On doit considérer que tout savoir est provisoire et fragmentaire et que toutes les actions ne sont pas réglées par la conscience comme une conséquence du savoir exhaustif de l'homme et de l'histoire. Dans ce sens, la praxis est au confluent des représentations inconscientes du Ça, qui accroît les pulsions et les désirs, et des représentations conscientes de l'Ego, qui englobe la conscience et la volonté. Les actions qui naissent de cette confluence sont ambiguës car

* Professeur de Sociologie à l'université de Brasília.

elles travaillent comme des pôles opposés qui s'approchent et s'éloignent par l'association des univers objectif et subjectif. Ceci étant, la représentation sociale peut être considérée comme une relation de symbolisation, qui permet à la représentation d'apparaître, et d'interprétation qui lui confère sa signification. En raison de cet enchaînement de signifiants et de signifiés, de connexions et de conséquences, les notions acquièrent un statut de réalités concrètes, utilisées dans les actions sur le monde et sur les autres. Dans ce sens, la représentation est une construction et une expression du sujet qui, bien qu'elle ne s'épuise pas dans le rationnel, est présente dans le rationnel, et dominée en partie par institution pour avoir été appréhendée, appropriée et articulée à l'intérieur de la raison instituée. Le rationnel est la partie dominée de l'imaginaire dont les symboles sont articulés en fonction d'un système de significations qui va configurer les institutions, la forme de pouvoir et de domination politique, les luttes et la violence. Castoriadis (1982) nomme cela "imaginaire effectif" où les significations imaginaires apparaissent :

a) dans un ensemble signifiant qui cherche à ordonner, non seulement le monde, mais aussi chaque individu dans sa définition par rapport au nous, culminant dans l'identité ;

b) dans des formes précises de division de la société qui accompagnent l'étape de développement technologique.

Ainsi, toute la société est organisée par une vision plus ou moins structurée qui subordonne les significations selon un imaginaire et un monde moderne ; par l'intermédiaire de la technologie on privilégie la rationalisation à son extrême comme étant un "délire systématique" mettant à l'écart les représentations imaginaires des sociétés précédentes. Suivant cette ligne de raisonnement nous analyserons, au travers des représentations des *garimpeiros*, la façon dont une logique imaginaire circule dans le social plus ample, interfère davantage dans la représentation du *garimpeiro* sur la société et sur sa propre autoreprésentation.

2 - Le *garimpeiro* défini par le social

Le *garimpeiro* est l'individu qui en utilisant un savoir artisanal, exploite les richesses minérales, telles que l'émeraude, le diamant, la cassitérite et principalement l'or, sans s'insérer dans la rationalité économique dominante et sans le soutien des institutions légales.

L'appropriation de la technologie moderne est une possibilité dépendant seulement de la capacité de l'investissement de chacun. Mais, en général, le *garimpeiro* est vu comme celui qui n'utilise que les techniques élémentaires et qui dépend de l'utilisation massive de la force de ses bras dans le travail.

Cette définition du *garimpeiro* est courante au Brésil. Elle a son origine au XVIII^e siècle, dans le "cycle de l'or", moment où la Couronne Portugaise a cherché à classer les miniers, en autorisant quelques uns et interdisant à certains autres d'exercer une activité dans les districts diamantifères et aurifères. D'après la logique de la Métropole, seul ceux qui possédaient des esclaves, l'une des formes plus visibles de richesse, pouvaient exploiter les mines. Celui qui n'avait pas un capital important pour investir ou qui avait épuisé ses ressources dans l'extraction minière elle-même, était expulsé des régions minières et ou lui interdisant de travailler comme mineur. Empêché de travailler légalement, le *garimpeiro* a commencé à travailler clandestinement et c'est pour cela qu'il a été nommé de cette façon car il se cachait dans les "grimpes", c'est-à-dire, dans les endroits les plus hauts et presque inaccessibles. On vérifie donc que le terme est apparu pour délimiter l'espace d'action de celui qui était considéré comme hors de la loi, non par le fait qu'il brisait les normes existantes mais parce qu'il ne correspondait pas aux souhaits de la Couronne Portugaise, en termes de conditions économiques de production.

Avec la fin du cycle de l'or, les lois ont perdu leur rigueur ainsi que leur applicabilité. Discrètement la *garimpagem* (activité du garimpo) a continué sa trajectoire dans tout le territoire national, sans attirer toutefois l'attention de l'administration publique. Cependant, dans l'imaginaire social les limites qui disqualifiaient la *garimpagem* par rapport aux diverses activités économiques du système dominant ont été conservées, surtout en ce qui concerne l'exploitation minière. Dans ce nouvel ordre, le savoir et le pouvoir s'associent et, comme le remarque Foucault (1990), celui qui détient un savoir donné circule aussi dans le champ spécifique du pouvoir. Ce qui compte maintenant c'est la précision de l'action technique basée sur les savoirs acquis dans les écoles spécialisées qui, influencées par la pensée et par le doute cartésiens, suivent de près les précautions positivistes à la recherche des vérités vérifiables.

En ce qui concerne le secteur d'exploitation minière, il ne suffit pas de connaître le minéral. Il est nécessaire de le justifier, en utilisant la

précision classificatoire qui ordonne, selon un principe du savoir, et qui légitime, non l'objet mais le sujet qui extrait le minerai. Cela implique de dominer l'environnement géologique, ses caractéristiques et ses formes. Ainsi, dans le cas de l'or, par exemple, les techniques et la précision de l'extraction à l'aide de données, des test et d'investigations laborieuses accompagnées de volumineux rapports comptent plus que le minerai en lui-même. C'est la description et la ritualisation institutionnelle qui légitiment l'action d'exploiter le minerai, suivant une logique du trinôme : calcul/efficacité/bénéfice. En dehors de ce champ ritualisé, le *garimpeiro* n'a pas autorité pour parler de son travail. Si, historiquement, le *garimpeiro* était vu de façon péjorative, à présent il est considéré comme un ramasseur de pierres qui ne cadre pas avec le nouvel ordre économique. Son destin a été tracé pour satisfaire des demandes spécifiques, tout d'abord, celles de la Couronne Portugaise et par la suite, celles de la rationalité économique. Beaucoup plus que la désignation d'un groupe social, le terme *garimpeiro* porte en lui l'image d'un groupe agissant en dehors du domaine de la rationalité économique, scientifique et technologique qui domine le monde moderne.

Exclu de la rationalité moderne, le *garimpeiro* s'est inséré dans une autre logique qui, quoique défavorisée, rend possible son existence et l'aménagement de son champ d'action. Dans la mesure où il se place de la rationalité dominante et se trouve inséré dans une autre logique, de quelle façon le *garimpeiro* articule-t-il l'imaginaire social pour se représenter à soi même ?

3 - l'autoreprésentation du *garimpeiro*

Le succès du *garimpeiro* est fortement associé à la chance et non à des normes rationnelles. A partir de là, quelques constructions de la représentation sont élaborées de l'extérieur pour situer le *garimpeiro* dans le social et pour justifier l'absence de son insertion sociale. Cela se fait par l'association de son activité au trinôme : incertitude/risque/plaisir, caractéristique de l'aventurier. Dans cet imaginaire on retrouve des formes mythiques qui situent l'individu comme quelqu'un qui est doté de valeurs et de conduites incompatibles avec les intérêts sociaux et qui doivent, par conséquent, se conserver d'une manière ou d'une autre en dehors du système mais être en même en temps contrôler par celui-ci.

Le *garimpeiro* est donc un terme défini de l'extérieur et qui fonctionne dans la même logique que le nom propre qui permet à

l'individu de donner une idée claire de soi-même, permettant aussi en même temps de grouper les fragments internes tels que le plaisir, le désir et la représentation de soi. Ainsi, quoique ce nom soit une référence externe, il est aussi une dimension de l'individu lui-même qu'il doit internaliser. Par cela nous voulons dire que "être *garimpeiro*" ne signifie pas que l'on soit l'image externe construite dans le social mais que la signification ne peut exister qu'à partir de ce que la société dénote et connote. Être *garimpeiro* constitue une jonction de ces deux choses, d'un faire social dans lequel on privilégie d'autres techniques que celles qui ont cours dans le système dominant, comme aussi de parler de soi-même d'une manière compréhensible et intelligible, et cela n'est possible qu'en connexion avec la logique dominante.

La définition est donnée par opposition à la rationalité objective de la modernité et à la survie de formes impondérables "extra-sociales". Alors que la première se base sur les actions orientées vers la société, la seconde se base sur des variantes individuelles telles que : tempérament, destin, intérêts pratiques et valeur de la personnalité. Quoique, dans le domaine social, la situation de l'individu soit une fusion de ces deux occurrences, grâce à la socialisation a lieu une délimitation de la situation selon le degré "d'individualité" et son contenu social. Ainsi, l'étranger, l'ennemi, le criminel et le pauvre sont identifiés et localisés par l'apparence banale. Toute activité qui, en principe, ne s'approche pas de l'idéal et de l'objectivité absolue de la civilisation en tant que producteur, acheteur et vendeur, devraient en principe, disparaître.

Le *garimpeiro* dont l'image dépasse les normes objectives et qui devrait disparaître, est placé dans l'extrême de l'apparence banale, des énergies internes canalisées vers la signification face à l'autre. Ses représentations mettent en évidence la nature, le contenu de la vie et le destin, éléments que la société ne prend pas en compte dans les projets sociaux, mais qu'elle prend en considération pour cibler le *garimpeiro*. De son côté, le *garimpeiro* cherche à harmoniser les énergies personnelles avec l'idéalisation sociale dans la mesure où il reproduit une représentation et produit une autoreprésentation qui se soutiennent dans le domaine de la signification sociale, c'est-à-dire, renforçant les actions qui le retire de la rationalité du travail, puisqu'elle est construite dans la modernité et le place dans le domaine de l'impondérable.

La société est donc, d'après l'analyse de Simmel (1965b), une structure phénoménologique qui a pour objectif la signification sociale. Nos analyses mettent en évidence le fait que le *garimpeiro* remplit cet

objectif, non avec l'intention de se situer dans l'espace des activités priorisées dans le social, mais pour marquer la différence d'étranger que la société accueille et maintient à une certaine distance, sous observation. La condition précaire de l'étranger, la fragmentation de son espace de vie et du temps vécu, le met dans la condition de passant, de celui qui s'imprègne de la discontinuité et de la segmentation des moments et des choses perdues.

A la place du sens, apparaît dans le discours une profusion de physionomies et une pauvreté de messages, parce que le discours met en évidence, des images fragmentées de ce qu'est, ou de ce que devrait être le *garimpeiro*, comme sujet social. Le *garimpeiro* se tait face à la domination de son savoir, qui bien que traditionnel permet la manutention matérielle et culturelle de son groupe et alimente sa parole dans l'expérience purement personnelle des créations intérieures, des impulsions et des reflets de lui-même. La condition différenciée surgit à mesure que l'action est projetée en dehors du domaine collectif et lancée dans l'espace individuel, séparant l'image de la société unie et hégémonique de l'image de l'individu, inadéquat au système.

Le leader des *garimpeiros*, M. José Altino, affirme que le support du *garimpeiro* se trouve dans son *“caractère humain... qui est d'aller ‘garimpar’ là au milieu de la brousse”*. Caractère qui empêche la régulation de l'Etat parce que l'organisation de la société économique rentre en conflit avec le *“garimpeiro qui est un découvreur et un conquérant. Seul. C'est comme toute la société... le monde a toujours deux leaders opposés ; l'un est le leader de la guerre, de la conquête, celui qui agit. L'autre est celui qui calme, toujours agréable, celui qui commande, qui établit qui est conditionné par la société pour que le monde vive. Le garimpeiro n'est pas un solidificateur ni un organisateur; il n'est pas un être participant de la société... non, il n'en est pas. Il est le découvreur, le conquérant”*. Le *garimpeiro* serait donc celui qui ne peut pas être classé, dont le comportement est imprévisible et audacieux. Il est celui qui conquiert mais en utilisant des artifices traditionnels qui ne cadrent pas avec la modernité.

La référence symbolique la plus forte est celle de l'aventurier, qui a pour paradigme le *bandeirante* dont la conduite a été utile à la formation de la nationalité brésilienne et qui est identifié comme une valeur culturelle donnant le ton à la personnalité et au caractère brésiliens. Pour le *bandeirante*, qui devait avoir la capacité d'improviser et de s'adapter face à l'autochtone, les formes civilisées de l'Europe, comme la politesse

et la finesse n'avaient aucune valeur. La hardiesse et l'imprévisibilité étaient essentielles pour conquérir la terre mythique, "*site de bonheur seul accessible aux mortels soumis aux dangers et aux peines, se manifestant soit sous l'apparence d'une région ténébreuse, soit par des colonnes ignées qui nous empêchent de l'atteindre, ou sinon par des démons et monstre affreux...*" (Holanda, 1992 : 20). La représentation de ce pays remonte aux temps d'Hérodote qui a stimulé les hommes médiévaux à poursuivre avec obsession leurs expéditions, culminant avec la découverte de terres nouvelles.

Cet imaginaire qui a l'or comme insigne, tant pour le bien que pour le mal, alimente le *garimpeiro* aussi désireux de se transformer en grand héros ou en légende, que l'étaient de nombreux *bandeirantes*. Cependant, cette origine se trouve assez éloignée, presque moribonde, face au nouveau paradigme social. Les cicatrices imprimées dans son espace de vie ont provoqué l'adaptation nécessaire de son monde à la nouvelle réalité. Le *garimpeiro* est fils d'un nouveau temps. Il est un individu qui représente seulement ce que son époque et son milieu permettent qu'il soit. Il n'est pas un *bandeirante* ravivé. Le *bandeirante* est la référence, la réminiscence passée qui alimente son imaginaire.

Ainsi, la représentation du *garimpeiro* ne peut pas être pensée comme quelque chose d'élaboré en dehors de l'espace social. Au contraire, quoiqu'il soit dans les limbes de la société, en dehors du domaine de l'appartenance, il ne construit son domaine de représentation qu'à partir de la configuration sociale englobante, dans un constant conflit entre son être "extra-social" et la rationalité objective de la société. C'est dans la confrontation de ces deux forces que le *garimpeiro* s'observe et observe le social, établissant des limites et des possibilités d'imbrication. Dans le présent, différemment de l'expérience du *bandeirante*, le *garimpeiro* a été contraint d'apprendre à vivre et à négocier avec le monde urbain, avec ses enchantements et ses séductions. C'est dans la confrontation de ce que le *garimpeiro* voit et vit dans la ville qu'il élabore ses représentations, dans un constant processus d'assimilation et de rejet.

Les actions expriment le désir de réorganiser un espace dans lequel il serait possible de rencontrer les histoires du passé, capables de donner du sens à sa vie. D'autre part, en découvrant les possibilités de confrontation et de plaisir qu'offre la ville, il s'ouvre une relation ambiguë entre le perdu et le gagné, qui ne représente pas nécessairement le vécu. Le passé est mis côte à côte, avec les nouvelles valeurs

assimilées ou imposées par le monde urbain et progressivement, ces nouvelles valeurs prennent de l'autonomie, coupant le rapport avec le passé.

Pour illustrer l'interprétation de la représentation que le *garimpeiro*, se fait de lui-même nous avons choisi d'analyser trois aspects, la ville, la consommation et l'érotisme, qui sont apparus dans de nombreux entretiens. Voici la transcription de quelques fragments du matériau qui a été utilisé :

Antônio : “La ville est un moyen de diversion pour le *garimpeiro*”.

City : “... c'est la chose la suivante : j'ai ma bande, mes amis... ce qui est à moi est à eux et vice-versa. Donc, c'est comme ça : je travaille ici, je gagne un peu d'argent et je leur propose : allons à la city !...”

Esperança : “Dans la ville, il y a beaucoup de monde qui a faim, qui court derrière les bus, qui saute ici et là, et nous ici on n'a pas besoin d'agir comme ça... il y a des jours qu'on travaille, il y a des jours où je ne travaille pas, je traîne... aujourd'hui on n'a pas d'argent pour acheter du lait, mais parfois on a de l'argent pour aller à la ville, passer la journée à boire... on achète un habit, on met l'habit qu'on veut ; on s'achète une bonne gourmète, et si on peut, un beau bijou... si c'est possible on achète une moto, une voiture, ça dépend de la personne... Ici quand il y a une fête spéciale, le *garimpeiro* met des chaussures ‘Samelo’ ou ‘Terra’ une marque quelconque, ça va pas... Des fois le gars regarde la griffe d'un habit et il dit : celui-ci non... ici c'est comme dans la ville, vous comprenez ? Vous savez, le *garimpeiro* est un être coquet... quand on sort on va chez le coiffeur pour améliorer l'apparence... quand on va en ville on va au sauna... on a aussi des petits bijoux. Moi même j'ai une bague avec une émeraude. Quand on va en ville, on met tout. Il faut prouver qu'on est *garimpeiro*, n'est-ce pas ? Le *garimpeiro* est repéré par le collier qu'il porte, par les ornements et par l'argent. Quand on met la main dans la poche on sort un gros paquet” (d'argent).

Merrequinha : “Ecoutez, la plupart des gens ici, par exemple, quand ils gagnent de l'argent, ils vont au ‘Ximba’, vous savez ? ‘Ximba’ c'est là... au ‘Crixás’; ils vont là bas pour dépenser leur argent avec les femmes. Le lendemain ils reviennent fauchés !”.

Animado : “Moi-même, j'y vais au ‘Ximba’ et je dépense tout, tout, dans une seule journée. Je dépense tout en habits et en boissons. La majorité agit comme ça, fait la fête ; 90% d'entre nous dépensent avec les filles (des rires). Je reviens sans un sou, mais je la laisse avec le ventre plein” (rire général).

Les entretiens avec les *garimpeiros* ont été complétés par les informations complémentaires d'un fonctionnaire de la coopérative, lui-même *garimpeiro*

et, postérieurement, avec celles du propriétaire d'un hôtel dans la ville de Crixás.

Fonctionnaire de la coopérative : “quand ils ont de l'or, ils s'achètent une chaîne en or, un bracelet, une montre de métal doré et un magnétophone. Mais quand ils “tirent” de l'argent ils vont à la ville et ils veulent s'acheter des habits, des griffes...”.

Propriétaire de l'hôtel : “Je ne pense pas que le garimpo a apporté une mauvaise chose pour la ville, parce que le mouvement de la ville est dû au garimpo... en exploitant la nature qu'ils détruisent. Les garimpeiros, eux-mêmes m'ont raconté que, quand ils trouvent une bonne quantité d'or, ils viennent commémorer en ville; ils font la fête, ils boivent, ils sortent avec des femmes, etc... mais un habitant de la ville m'a raconté qu'ils aiment tirer et à cause de ça, on a été obligé d'augmenter la surveillance de la police parce qu'il y avait beaucoup de désordre. Ils font beaucoup de bruit, n'est-ce pas ? De nombreux garimpeiros trouvent de l'or... mais ils ne savent pas gagner et placer l'argent dans quelque chose de bien, pour avoir des économies ; donc, ils gagnent l'argent aujourd'hui et le lendemain même ils se défoulent, ils dépensent tout ! C'est pour cela que je dis : si on ferme le garimpo, Crixás ne résistera pas et de nombreux garimpeiros n'auront pas de quoi manger ; de la même façon, de nombreux commerçants, à la place de se développer périliteront, car l'activité sera affaiblie, n'est-ce pas ? Le principal mouvement d'ici c'est le garimpo”.

3.1 - La ville

La ville, dans la représentation des *garimpeiros*, devrait être le lieu du grand événement, du public qui peu partager et applaudir, le lieu du retour grandiose, enfin, le lieu du grand spectacle, le lieu où ils peuvent exhiber ostensiblement la richesse. Toutefois, la ville n'offre pas au *garimpeiro* la reconnaissance qu'il désire. Là il rentre et il sort anonyme et elle ne peut lui offrir que la consommation et le plaisir, sa propre sensualité, parce qu'il n'y a pas de place, dans la représentation du *garimpeiro*, pour la conquête de la ville. Celle-ci a déjà été construite à une autre époque et son parcours est, à présent, bien différent de celui prévu par les défricheurs. Il ne s'agit pas de la dynamique du nouveau mais de la fixation et de l'affirmation d'un système organisationnel déjà établi ou, d'après M. José Altino, de la solidification auquel le *garimpeiro* ne participe pas. En tant que défricheur, il préfère l'inconnu, ce qui peut encore être exploité. C'est pour cela que l'Amazonie est pleine de *garimpeiros* qui la conquièrent pour que, à l'avenir, la société puisse s'y installer.

La ville ne participe pas avec lui à sa fête, il n'est pas la nouveauté. Sournois, il pénètre dans l'espace urbain avec ses objets ostentatoires qui seront exhibés dans des endroits spécifiques, éloignés des lieux fréquentés par les notables. Le *garimpeiro* s'habille, met ses bijoux, remplit sa poche d'argent pour circuler au Boqueirão ou à la Ximba et non dans les salons. Ni le Boqueirão ni la Ximba ne sont considérés, normalement, comme des endroits de circulation des gens en évidence, mais comme des lieux où circulent les gens marginalisés, les prostituées, les ivrognes, les mendiants et les *garimpeiros*.

Pourtant son entrée dans l'espace de la ville lui permet de se manifester par rapport au social, parce que là il peut se situer, se présenter, dans un jeu constant d'assimilation et de rejet de valeurs et de comportements. Par son système interprétatif, le *garimpeiro* fait la lecture de la ville basée sur son univers représentatif qui interfère dans les actions et dans le rapport avec les autres. Et, rapidement, il perçoit l'attente de la ville par rapport à lui le : *garimpeiro*, c'est à dire le consommateur.

3.2 - La consommation

La ville apparaît comme le lieu non approprié pour le travail, parce que sa référence de vie dans la ville est celle du pauvre, des mal-logés, des mal-nourris, des mal-habillés, sans transports en commun, sans moyens de diversion. Le *garimpeiro*, d'autre part, refuse cette relation avec la vie et préfère la vivre comme une aventure, alternant les moments de difficultés avec ceux de consommation et de plaisir. Pour lui, le travailleur de la ville n'a pas cette possibilité parce que le travail et le salaire garantissent seulement le minimum indispensable, c'est-à-dire la survie.

Le *garimpeiro* désire s'approprier des objets exotiques que la société concentre dans les centres urbains, surtout les objets à usage personnels qui peuvent peut-être améliorer son apparence et le rendre, lui aussi, objet du désir. A cause de cela, il veut aller au sauna et acheter des articles chers, comme une démonstration de bon goût et d'harmonie avec les préférences des hommes urbains que, selon sa vision, sont dirigées vers les dépenses portant sur les soins du corps et les articles superflus ; pour lui il faut "*luxar*", c'est-à-dire étaler son luxe. Dans ce cas, il n'y a pas de la part du *garimpeiro*, une tentative quelconque de contrôle de son propre corps et de ses biens, dans le sens de la recherche d'un idéal dont

l'objectif serait, dans le sens marcusien, la transcendance. Ce qui se passe, c'est une totale assimilation du goût de la consommation qui touche la société moderne, comme un processus d'assimilation de signes, sans finalité et sans objectif. C'est le total abandon du sujet à la multiplicité des signes destinés à être perçus et appropriés, sans aucune signification réelle évidente, sinon celle d'être un article de plus dans la vitrine du collectionneur de bibeloterie. Comme nous le dit Jean Baudrillard (1970 : 309) : *“il n'y a pas de miroir ou de glace dans l'ordre moderne, où l'homme soit confronté à son image pour le meilleur ou pour le pire, il n'y a plus que la vitrine —lieu géométrique de la consommation, où l'individu ne se réfléchit plus lui-même, mais s'absorbe dans la contemplation des objets/signes multipliés, s'absorbe dans l'ordre des signifiants du statut social, etc.”*

Cette relation avec le monde de la consommation fait disparaître toute et n'importe quelle contradiction, en même temps qu'elle impose une certaine interdépendance entre l'acheteur et le vendeur, l'acte de l'achat étant le moyen d'identification avec l'autre. Cette interdépendance est bien visible dans le cas du *garimpeiro* et de l'habitant de la ville, principalement des petites villes, caractérisées par une économie dont la dynamique est en dehors du rythme de l'économie de marché, marquée surtout par un mode de vie simple et rudimentaire. La petite ville l'accueille mais, en échange, elle attend qu'il provoque une certaine altération dans le commerce local. La petite ville tire bénéfice de la “mauvaise conduite” du *garimpeiro*. Il y a donc une relation d'échange entre le *garimpeiro* et la ville. Ce qui intéresse la ville, c'est le maintien de la circulation, soit de personnes, soit de capital, capables de dynamiser le commerce et la vie locale.

La ville veut l'or que le *garimpeiro* produit et elle veut aussi que le *garimpeiro* soit le consommateur des excès de la ville. Rentrer dans la logique de la consommation signifie se laisser absorber par les signes et jouer tant avec soi-même qu'avec les signes des autres, dans une combinaison entre des modèles et des choix, donnant à la consommation son caractère ludique, comme le remarque Baudrillard (1970).

3.3 - L'érotisme

Dans les phrases, *“90% on le dépense avec les filles”* et *“avec ça (l'argent) j'ai le droit à des blondes, des brunes, n'importe quelle femme”*. (Cette deuxième phrase a été recueillie dans le journal *Correio*

Brasiliense du 05/11/1994), il est évident qu'en plus d'être un grand appréciateur de la vitrine urbaine, le *garimpeiro* se place aussi comme objet de cette vitrine, objet à observer et désirer. C'est pour cette raison qu'il affirme qu'il aura n'importe quelle femme, en fonction de la taille de la pépite d'or qu'il a trouvée. Ici s'établit une relation double : il pourra acheter ces femmes, de la même façon qu'il aura le pouvoir de les séduire, car elles sont l'Autre tout aussi désireux de consommer. La consommation et l'érotisme s'approchent et se complètent dans un jeu constant d'images qui s'enlacent, se touchent et se dispersent sans provoquer la réflexion sur soi-même ou sur le monde. C'est le monde de l'aventure, le monde des sensations brusques et accidentelles qui emportent avec soi le plaisir qui disparaît doucement du cours de la vie comme un tout, laissant à peine une vague mémoire.

C'est pour cela que, d'après Simmel (1965a), l'érotisme est une des formes de l'aventure. Le cas de l'amour, même le plus court, est une aventure. Et, dans cette aventure, deux forces se conjuguent : la force de la conquête et de l'insignifiance de la concession. Son principe dépend plus de la chance provoquée par une chose inimaginable qui est à l'extérieur de nous-même et des dépôts bancaires. Bien qu'il demande quelque habileté, le bonheur dans l'amour dépend plus du sort lancé par le destin. Il dépend de la façon d'expérimenter, de la tension mise dans l'expérimentation et non obligatoirement dans le contenu de l'expérience. Et c'est pour cela que l'érotisme est considéré comme l'une des formes de l'aventure, car il permet de mettre en rapport le destin externe avec la vie interne, avec le monde de la sensation tensionnelle. Ce n'est pas donc par hasard que Walter Benjamin associe le jeu à la prostitution. Dans tous les deux on trouve le plus délicieux des délices, c'est-à-dire mettre le destin dans le plaisir. Et c'est au Boqueirão ou au Ximba que le *garimpeiro* va jouir de ces deux choses, les prostituées et le jeu, se plaçant comme l'élément central de l'érotisme.

La représentation érotique du *garimpeiro* est présente dans le fait qu'il se place aussi dans la vitrine, comme l'exotique, celui que l'on désire à cause de son habileté, à cause des risques qu'il affronte et à cause de sa force physique. C'est pour cela que la grande majorité des *garimpeiros* possèdent un collier, un bracelet, des incrustations en or ou en diamants dans les dents, une montre et même des boutons d'or sur les habits. Des objets placés sur son corps, ce qui l'approche chaque fois plus de son activité, la *garimpagem*.

Ainsi que "*l'homo labor*" analysé par Hanna Arendt (1987), le *garimpeiro* est attaché à la terre, et il porte ses traces dans le corps. Il a une grande difficulté à dépasser cette phase, étant donné l'exacerbation du symbolique, dont le but est de réélaborer son espace de vie, en même temps qu'elle le place, à l'opposé, dans la spécificité de la modernité, créant une objectivité tant pour le corps que pour le travail, celle de maintenir la logique de la marginalisation. L'ambiguïté apparaît dans le fait que le *garimpeiro*, étant donné son imbrication physique avec l'or, croit être doté de qualités et de pouvoirs qui lui garantiront la gloire, sans être obligé de passer par le "processus civilisateur" que Norbert Elias (1973) a identifié comme conditionneur du comportement humain et configurateur du social. Posséder l'or, ce n'est pas suffisant pour garantir l'insertion sociale du *garimpeiro*. Avant il a besoin d'apprendre à sublimer dans la direction que la modernité impose, c'est-à-dire apprendre à devenir un sujet prévisible, un "*homo clausus*". Ceci est nouvelle image de l'homme construite à partir de la Renaissance, dont la base se place dans l'accroissement de l'auto-contrôle et dans la transformation de la compulsion externe interpersonnelle en compulsion interne individuelle. Dans ce sens l'homme moderne a une tendance à être un noyau fermé qui possède une écorce externe, dont l'image est la rationalisation, et un noyau caché, libidineux. Ainsi, la personnalité de l'homme moderne a une double tâche, celle d'articuler ses impulsions instinctives et émotionnelles avec l'apprentissage social dont le succès dépend de la réflexion continue, de la capacité de prévision, du calcul, de l'auto-contrôle, de la régulation précise et organisée des émotions et de la connaissance du terrain de l'action.

Pour le *garimpeiro*, qui a la libido et le Ça à fleur de peau, l'homme de la ville ne sait pas s'amuser et, même en ayant de l'argent, il ne sait pas apprécier le goût du plaisir ni partager les bons moments avec les amis. Il se contrôle, il ne s'expose pas. Toutefois, ce sont là des éléments valorisés dans le social comme maîtrise de soi, celle du sujet qui laisse transparaître son Je social rationnel et maintenir enfermé son Je intime, libidineux. Cela ne signifie pas que le modèle comportemental priorisé dans la société à partir de la Renaissance, et dont l'expression se trouve dans l'image de "*l'homo clausus*" est en vigueur dans l'ensemble de la société. La tendance a été d'éduquer dans cette direction, quoique le jeu social, en ce qui concerne le comportement, circule encore entre le moralisme et la recherche du plaisir.

C'est ce plaisir dont le *garimpeiro* jouit, au moment où il trouve un bon gisement minéral il se prolonge dans sa relation avec la ville et

culmine dans l'érotisme pour finir par un retour au point de départ, c'est-à-dire au *garimpo*, où il revient aussi pauvre que quand il a débuté. Nous sommes donc en face d'un type social inséré dans une réalité donnée où l'action n'est pas seulement idéalement orientée, au sens weberien, mais est aussi fictivement orientée, par le désir de rencontrer un style propre qui lui donne une marque. Le *garimpeiro* cherche dans le plaisir, la stylisation de la vie. Et c'est dans la recherche du plaisir que se rencontrent l'aventurier, le *garimpeiro* et le joueur, car pour tous les trois c'est dans la chance qu'est le ressort moteur de leur action.

4 - Conclusion

La lecture que nous avons faite des représentations du *garimpeiro*, nous permet d'affirmer qu'en agissant comme un rebelle solitaire, qui n'a pas pour objectif d'altérer le social mais de rencontrer dans ce social un espace quelconque où il puisse se manifester, le *garimpeiro* met en évidence l'image que le social crée pour lui et sur laquelle il se moule. Si, d'un côté, la société réduit la spécificité du *garimpeiro* par sa localisation dans le social, le *garimpeiro* lui-même contribue à cette réduction, par le fait d'apporter avec soi, d'une manière exacerbée, les éléments de représentation qui toujours et encore le placent dans la condition d'exclus. Dans ce sens, on peut affirmer que le *garimpeiro* accepte d'entrer dans la logique de l'exclusion qui a été construite, en utilisant comme représentation de soi, l'apparence banale qui le réduit à la parodie, à l'imitation burlesque du *bandeirante* et du premier exploiteur de mines. La relation qui s'établit entre la représentation et l'espace de vie marqué par la précarité engendre la violence et échappe à l'échange avec l'autre par le retour à soi-même à travers l'auto-violence et l'autodestruction. C'est la logique du tout perdre ou tout gagner.

Références bibliographiques

- ARENDT, Hanna (1987) : *A condição Humana*, Rio de Janeiro, ed. Forense-Universitária.
- BAUDRILLARD, Jean (1970) : *La société de consommation*, Paris, éd. Denoël.
- BENJAMIN, Walter (1971) : «Brèves Ombres», (in) Benjamin, Walter *Oeuvres II : Poésie et Révolution*, Paris, éd. Denoël, p. 53-62.

BENJAMIN, Walter (1993) : *Paris capitale du XIX^e Siècle : le livre des passages*, Paris, éd. CERF (2^e ed.).

BUCK-MORSS, Susan (1986) : «Le Flâneur, l'Homme-Sandwich et la prostituée : Politique de la Flânerie», (in) Wismann, Heinz (ed.) *Walter Benjamin et Paris*, Colloque International 27-29 Juin 1983, Paris, éd. CERF, p. 361-402.

CASTORIADIS, Cornelius (1982) : *A Instituição Imaginária da Sociedade*, Rio de Janeiro, Paz e Terra (3^e ed.).

DUNCAN, H.D. (1965) : «Simmel's Image of Society», (in) Wolff, K.H. *Essays on Sociology, Philosophy and Aesthetics*, New York, ed. Harper Torchbooks, p. 100-118.

ELIAS, Norbert (1973) : *La Civilisation des Mœurs*, Paris, éd. Calmann-Lévy.

FOUCAULT, Michel (1990) : *Microfísica do Poder*, Rio de Janeiro, ed. Graal (9^e ed.).

HOLANDA, Sergio Buarque [de] (1992) : *Visão do Paraíso*, São Paulo, ed. Brasiliense (5^e ed.).

SALOMÃO, Elmer Prata (1982) : «A Força do Garimpo», *Revista brasileira de tecnologia*, Brasília, 13, n° 2, avril/mai, p. 13-20.

SALOMÃO, Elmer Prata (1983) : «O Começo do Fim de um Conceito Garimpo», *Ciências da Terra*, n° 8, p. 38-40.

SIMMEL, George (1965a) : «The Adventure», (in) Wolff, K.H. *Essays on Sociology, Philosophy and Aesthetics*. New York, ed. Harper Torchbooks, p. 243-258.

SIMMEL, George (1965b) : «How is Society Possible ?», (in) Wolff K.H. *Essays on Sociology, Philosophy and Aesthetics*, New York, ed. Harper Torchbooks, p. 337-356.

WEBER, Max (1992) : *A ética protestante e o espírito do capitalismo*, São Paulo, ed. Pioneira (7^e ed.).